

COMPACT
disc

ZOO

NINJA OF THE "Nth" DIMENSION



AMIGA CD 32





P R E S E N T S

ZOOL

**THE NINJA FROM THE NTH
DIMENSION**

Amiga Code by George Allan

Original Graphics by Ade Carless

Map Design by Tony Dawson

CD Conversion by Graeme Ing

Produced by Mark Glossop

Original Music by Neil Biggin and Patrick Phelan

Manual by Steve McKevitt

ZOOL: NINJA FROM THE NTH DIMENSION

In Zool you play the part of the Interstellar Cosmos Dweller from the Nth dimension. The Nth dimension isn't one specific place ; it is everywhere. It is imagination and Zool is its guardian, Protector of Creative Thought and Detender of Positive Action.

You must take Zool to the edges of the known universe and beyond, guiding our hero through seven worlds, back to his home on the Nth dimension. It may sound easy but these are places I wouldn't want to walk through on my own at night; Krool and his assistant Mental Block have been real busy here. Together, they have gathered the forces of non-imagination turning ordinary objects into deadly assassins. You'll certainly need to develop your Zooling skills to overcome these and the other challenges awaiting.

Explore the levels, despatch as many of Krool's Legionaires as you can, pick up the bonuses ,find the exit and defeat the end of level beastie (oh, and don't forget to keep an eye on the clock)!

Easy, huh? Don't worry you'll soon get the hang of Zool and there are many items to help you. This is going to be one journey you'll never forget. It's going to be, well...WEIRD!

THE MAIN OPTIONS SCREEN

To highlight a particular option in this screen, simply use up and down on the joypad. To alter an option, move left and right on the joypad at the highlighted option.

To leave the Options Screen, press the **Green** button

The options will affect the game in the following way:

Level

This affects the number of bonuses you will need to finish a level and progress to the next. On Easy you will need 25% , on Normal 50%, and 75% on the Difficult level. This will also affect how much time you have to complete each world.

Music

Will allow you to turn the music **On** or **Off**



Inertia

Does Zool stop faster than a fly hitting a windscreen, or does he gradually slow down before grinding to a halt? It's up to you.

Conts How many 'Continue Game' options are given when you lose your last life? The maximum is five, but black-belt Zoolers may be able to do it in one.

Speed

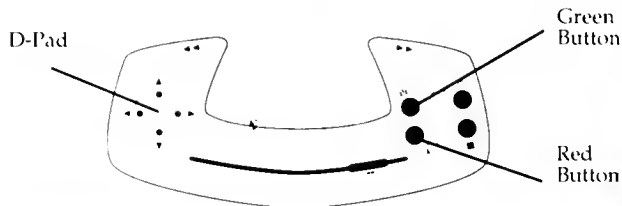
Normal or fast? We recommend that you save fast until you've cracked the game at normal speed-believe us, it's fast enough on that level.

PLAYING ZOOL

Once you are happy with all the options, pressing the **Green** button, will take you from the Options Screen to the Main Screen. From here you press the **Green** button, again to begin the game.

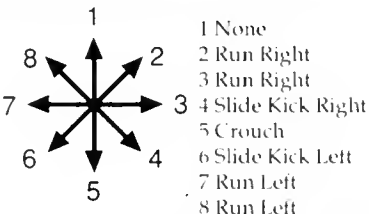
All of Zool's actions are controlled by using the joypad. He's a very versatile character, but after a couple of tries, controlling Zool is simplicity itself.

JOYPAD



JOYPAD CONTROLS

D-Pad Controls

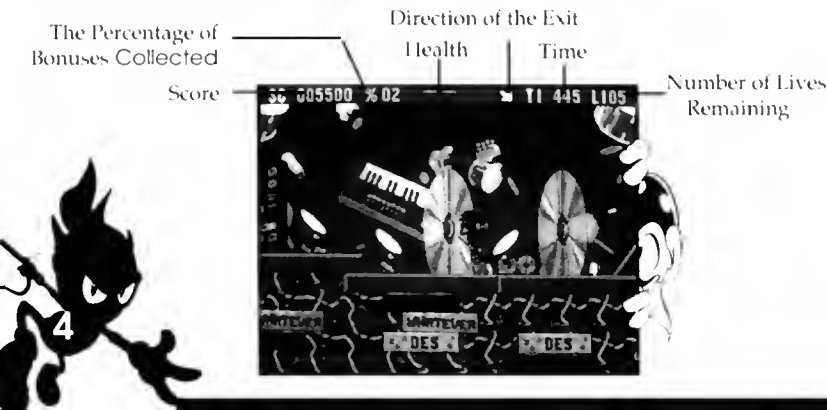


Buttons

Red	Jump
Green	Fire
Red & Green	Allows Zool to spin whilst in the air, destroying airborne enemies

THE MAIN PLAYING SCREEN

Once the game has begun, the Main Playing Screen will look something like this:



RESTART POINTS:

On each level there are a number of restart points to find, and if you punch these, then you will begin your next life from the restart point. They are not easy to spot at first, but you'll soon be hitting them automatically. On each of the levels, they are:

Sweet World:	A sign. Punch them, and the jelly bean will change colour.
Music World:	A half buried remote control. Punch it, and one of the buttons will change colour.
Fruit World:	A half buried banana: The top of the banana will change when they are punched.
Tool World:	A short stumpy piece of wood with a nail sticking out. Hitting them will cause the nail to change position.
Toy World:	A sign similar to those on the Sweet World.
Funfair World:	A sign.
Desert Island World:	Again a Sign

BONUS HEARTS

Occasionally, when you destroy an enemy, a small heart will appear and start to fly skywards. Zool's health is boosted each time he grabs one.

THE WEAPONS AT ZOOL'S DISPOSAL

To help Zool in his quest there are a number of weapons situated around the seven worlds that will either enhance his powers, or enable him to destroy Krool's armies:

Bomb. This smart bomb will blitz all enemies on the screen when Zool collects it.

Twozool: This bizarre weapon will split Zool in two, creating a shadow Zool that will follow the actions of the real Zool. Zool can fire twice as many bullets as usual, and get around in a much niftier manner. Be careful, it can get just a little confusing.



Jumping Zool: Just the thing to scale the heights when normal Zooling's not enough. Make the most of your talent: it won't last long.

Shield: Invincible Zool! This will make Zool invulnerable to attack. Guess what though? It wears off after a short time as well!

Time Bonus: Just when it seems that Zool's going to be beaten by the clock, one of these little goodies could save the day.

1UP: An extra life. Very useful.

OVER 'N' OUT!

That's all you need to play Zool, but there's a lot more to learn. There are so many things waiting to be discovered, including four hidden bonus levels featuring... well, you'll see. Just a few words of advice, things are not always as they seem; there are walls that aren't walls, speakers that aren't speakers, puzzles to work out which will test your ninja skills to the Nth degree, you'll find out for yourself as you go along. Don't hang about, the timer's already running down, just get going and prepare to Zool your way back to the Nth Dimension. *Good Luck!*

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Zool, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the compact disc are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.



ZOOL: NINJA DE LA ENIEME DIMENSION

Dans Zool, vous jouez le rôle d'un habitant du cosmos interstellaire de la énième dimension. La énième dimension n'est pas un endroit particulier, mais partout à la fois. C'est l'imagination, et Zool en est le gardien. Il est le protecteur de la pensée créative et le défenseur de l'action positive.

Vous devez emmener Zool jusqu'aux limites de l'univers connu et au-delà, et guider notre héros à travers sept mondes, afin de le ramener chez lui, dans la énième dimension. Cela paraît simple, mais je n'aimerais pas me promener tout seul la nuit dans ce genre d'endroits; Krool et son assistant Mental Block ont bien préparé leur coup. Ensemble, ils ont réussi à invoquer les forces de la non-imagination, afin de transformer des objets inanimés en dangereux meurtriers. Vous devrez développer votre adresse au Zooling si vous voulez vaincre ces méchants et affronter les autres épreuves qui vous attendent.

Explorez les niveaux, débarrassez-vous d'autant de légionnaires de Krool que possible, ramassez les bonus, trouvez la sortie et réglez son compte au monstre de fin de niveau (oh, et n'oubliez pas de surveiller le chrono).

Facile, hein? Ne vous inquiétez pas, vous deviendrez vite un expert de Zool et certains objets viendront vous aider. Ce sera un voyage que vous n'oublierez jamais. Ce sera... disons... ETRANGE!

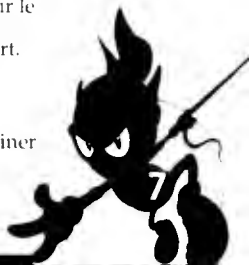
L'ECRAN D'OPTIONS

Pour mettre une option donnée en évidence sur cet écran, il suffit d'appuyer sur le joystick vers le haut ou le bas. Pour changer une option, appuyez sur le joystick vers la gauche ou vers la droite lorsque l'option est mise en évidence. Pour quitter l'écran d'Options, appuyez sur le bouton vert.

Les options affecteront le jeu de la façon suivante:

Level (Niveau):

Cela affecte le nombre de bonus dont vous aurez besoin pour terminer un niveau et passer au suivant. Au niveau Easy (Facile) vous avez besoin de 25%, à Normal de 50% et à Hard (Difficile) de 75%. Cela affectera également le temps dont vous disposez pour terminer chaque monde.



Music (Musique):

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver la musique.

Inertia (Inertie):

Est-ce que Zool s'arrête net ou est-ce qu'il ralentit progressivement avant de s'immobiliser? A vous de choisir.

Conts (Continues):

Cela détermine le nombre d'options permettant de continuer le jeu lorsque vous perdez votre dernière vie. Le maximum est 5, mais les Zoolers ayant une ceinture noire réussiront peut-être sans en avoir aucun.

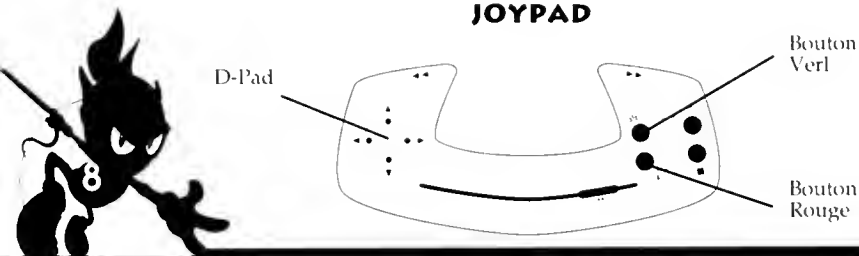
Speed (Vitesse):

Vous avez le choix entre normale ou rapide (fast). Nous vous conseillons de ne passer à la vitesse rapide que lorsque vous aurez terminé le jeu à la vitesse normale. C'est déjà assez rapide!

JOUER A ZOOL

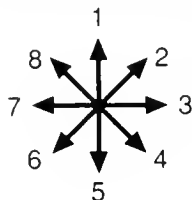
Une fois satisfait de vos options, appuyez sur le bouton vert pour passer de l'écran d'Options à l'Ecran Principal. Ensuite, appuyez à nouveau sur le bouton vert pour commencer le jeu.

Toutes les actions de Zool sont contrôlées par le joypad. Zool est un personnage très capricieux, mais avec un peu d'entraînement, vous verrez que son contrôle deviendra un jeu d'enfant.



COMMANDES DU JOYPAD

Commandes du bouton directionnel



- 1 Rien
- 2 Courir vers la droite.
- 3 Courir vers la droite.
- 4 Coup de pied en glissant vers la droite
- 5 Se baisser
- 6 Coup de pied en glissant vers la gauche
- 7 Courir vers la gauche.
- 8 Courir vers la gauche.

Boutons

Bouton Rouge Sauter

Bouton Vert Tirer

Boutons Rouge et Vert Permettre à Zool de tourner pendant qu'il est en l'air pour détruire les ennemis aériens.

L'ECRAN DE JEU PRINCIPAL

Une fois le jeu commencé, l'Ecran de Jeu Principal se présente de la façon suivante:

Le pourcentage de bonus

Direction de la sortie

Energie

Temps

Score

Nombre de vies restantes



POINTS DE REPRISE

À chaque niveau, vous devez trouver un certain nombre de points de reprise. Si vous les frappez, vous commencerez votre vie suivante à partir du point de reprise. Ils ne sont pas faciles à repérer immédiatement, mais vous les frapperez bientôt automatiquement. À chaque niveau, ils représentent:

- Monde des sucreries:** Un panneau. Frappez-le et le bonbonchangera de couleur.
- Monde de la musique:** Une télécommande à moitié enterrée. Frappez-la et l'un des boutons changera de couleur.
- Monde des fruits:** Une banane à moitié enterrée. Le haut de la banane changera lorsque vous la frapperez.
- Monde des outils:** Un petit morceau de bois avec un clou qui dépasse. Si vous le frappez, le clou changera de position.
- Monde des jouets:** Un panneau similaire à celui du Monde des Sucreries.
- Monde de la fête foraine:** Un panneau.
- Monde de l'île déserte:** Là encore, un panneau.

BONUS-CŒURS

De temps en temps, lorsque vous détruisez un ennemi, un petit cœur apparaît et commence à monter vers le ciel. Si Zool réussit à l'attraper, son énergie s'en trouvera renforcée.

ARMES À LA DISPOSITION DE ZOOL

Pour l'aider dans sa mission, Zool trouvera un certain nombre d'armes éparpillées dans les sept mondes, qui renforceront ses pouvoirs ou lui permettront de détruire les armées de Krool:



Bombe: Cette bombe intelligente détruit tous les ennemis se trouvant sur l'écran quand Zool la ramasse.

Doublezool: Cette arme bizarre divise Zool en deux, créant un double de Zool qui suivra les actions du vrai Zool. Cela permet à Zool de tirer deux fois plus que d'ordinaire, et de se déplacer avec beaucoup plus d'agilité. Prenez soin de vous rappeler qui est qui, cela peut vous tromper. L'effet se dissipera assez rapidement.

Zool Sautteur: C'est exactement ce dont Zool a besoin pour franchir de grandes hauteurs lorsqu'il n'y pas d'autre méthode pratique. Profitez-en, l'effet se dissipera rapidement.

Bouclier: Zool invincible! Cela rendra Zool invulnérable, mais seulement pendant un temps limité.

Bonus Temps: Juste quand il semble que Zool va manquer de temps, l'un d'eux peut sauver la situation.

1UP: Donne à Zool une vie supplémentaire. Très utile!

C'EST TOUT POUR L'INSTANT!

C'est à peu près tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer à Zool, mais ce n'est pas tout ce que vous allez trouver. Il y a beaucoup de choses à découvrir, y compris quatre niveaux bonus cachés avec... vous verrez bien. Quelques petits conseils, les choses ne sont pas toujours comme elles en ont l'air; il y a des murs qui ne sont pas des murs, des hauts-parleurs qui ne sont pas des hauts-parleurs et des énigmes à résoudre qui testeront vos qualités de ninja au 9ème degré; vous découvrirez tout cela au fur et à mesure de votre progression. Ne perdez pas de temps, le compte-à-rebours a déjà commencé. C'est parti, préparez-vous à Zooler jusqu'à la 9ème Dimension.

Équipe Zooler

PROBLEMES?

Si vous rencontrez des problèmes au cours du chargement de Zool, veuillez renvoyer le jeu à son distributeur, ou à Gremlin Graphics, à l'adresse figurant sur la boîte. Pour toutes vos questions concernant le jeu, n'hésitez pas à contacter le service d'assistance de Gremlin Graphics, entre 14h00 et 16h00 (heure anglaise), du lundi au vendredi, au (+44) 742 753423.

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues dans le Compact Disc font l'objet du copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Nul n'est autorisé à transférer, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues dans le Compact Disc sans l'accord préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit et pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright.



ZOOL: NINJA FROM THE NTH DIMENSION

In "Zool" spielst du einen interstellaren Kosmosbewohner der Nten Dimension. Die Nte Dimension ist eigentlich kein richtiger Ort, sie ist... wie kann man sagen?... irgendwie überall. Eine Art Phantasiewelt, und Zool ist ihr Wächter, Schutzengel aller kreativen Gedanken und Verteidiger jeder positiven Aktion zugleich!

Deine Aufgabe ist es, Zool bis an die Grenzen des bekannten Universums und darüber hinaus durch sieben Welten zurück in seine Heimat, die Nte Dimension, zu führen. Das klingt bestimmt sehr einfach, doch wirst du auf deiner Reise merkwürdige Orte durchqueren, in denen ich nachts mit Sicherheit nicht allein spazieren gehen würde! Krool und sein Assistent, Mental Block, waren hier ganz schön am Werkeln. Zusammen haben sie alle nur erdenklichen Mächte der Phantasielosigkeit um sich versammelt und ganz normale Gegenstände in födliche Mordwaffen verwandelt! Du wirst also all deine Zoolkräfte sammeln müssen, um diese und andere Herausforderungen bewältigen zu können!

Erforsche die Levels, räume alle Krool-Legionäre aus dem Weg, sammle die Bonusse auf, finde den Ausgang, und besiege den Bösewicht am Ende jedes Levels (und vergiß dabei bloß nicht, öfters mal auf die Uhr zu schauen!).

Ganz einfach, nicht wahr? Keine Angst, du wirst den Dreh bald rauskriegen, und außerdem gibt es überall Gegenstände, die dir helfen werden. Aber eins ist sicher, es wird die merkwürdigste Reise, die du jemals erlebt hast! MERKWÜRDIGER geht es bestimmt nicht mehr!

DER HAUPTOPTIONENSCHIRM

Um eine bestimmte Option zu markieren, brauchst du auf dem Joypad einfach nur oben oder unten zu drucken. Um die Einstellung dieser Option zu verändern, drücke auf dem Joypad links und rechts. Um den Optionensschirm zu verlassen, betätige den grünen Knopf.

Die Optionen wirken sich wie folgt auf das Spiel aus:



Level

Der Schwierigkeitsgrad, den du gewählt hast, wirkt sich auf die Anzahl der Bonusse aus, die du aufsammeln mußt, um einen bestimmten Level im Spiel zu verlassen oder zum nächsten übergehen zu können. Wählst du "Easy" (leicht), dann mußt du 25% aufsammeln, wählst du "Normal", dann benötigst du 50%, und beim Schwierigkeitslevel "Difficult" (schwer) 75%. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt auch die Zeit, die du hast, um einen Level abzuschließen.

Music

Mit dieser Option schaltest du die Musik ein (On) oder aus (Off).

Inertia

Hier kannst Du einstellen, ob Zool schneller zum Stillstand kommt als eine Fliege, die gegen die Windschutzscheibe klatscht, oder nur nach und nach langsamer wird. Es bleibt ganz dir überlassen!

Conts

Hier bestimmst du, wie viele "Continue Game"-Optionen (Spiel fortsetzen) du erhältst, wenn du dein letztes Leben verloren hast. Die maximale Anzahl ist fünf. Doch von echten Zoolern erwartet man, daß sie es mit einem schaffen.

Speed

Hier hast du die Wahl zwischen "Normal" und "Fast" (schnell). Wir empfehlen jedoch, daß du dir den schnellen Level für später aufhebst und erst einmal versuchst, das Spiel bei normaler Geschwindigkeit erfolgreich abzuschließen, denn du wirst sehr bald merken, daß es auch bei diesem Level schon ganz schön rasant hergeht!

SPIELSTART

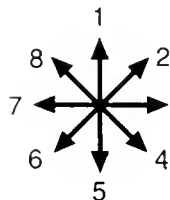
Bist du mit deinen Einstellungen zufrieden, dann gehst du durch Drücken des grünen Knopfes vom Optionensschirm zum Hauptschirm über. Betätige hier erneut den grünen Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Zools Handlungen werden alle mit Hilfe des Joypads gesteuert. Fr ist zwar ein sehr vielseitiges Kerlchen, aber nach ein paar Versuchen wirst du dich schon an ihn gewöhnen und ihn ohne Schwierigkeiten steuern können.



JOYPAD-STEUERUNGEN

R-Knopf-Steuerung



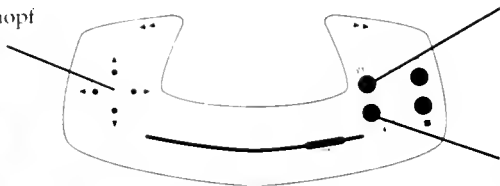
- 1 Keine Wirkung
- 2 Nach rechts laufen
- 3 Nach rechts laufen
- 4 Schlittertritt rechts
- 5 Kauern
- 6 Schlittertritt links
- 7 Nach links laufen
- 8 Nach links laufen

Knöpfe

- | | |
|--------------|--|
| Rot | Springen |
| Grün | Feuern |
| Rot und Grün | Damit kann sich Zool in der Luft drehen und die aus der Luft angreifenden Feinde zerstören |

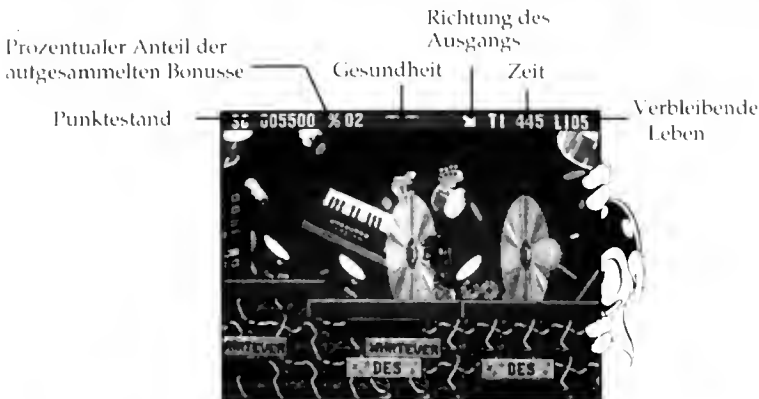
JOYPAD

R-Knopf

Knöpfe
GrünKnöpfe
Rot

DER HAUPTSPIELSCHIRM

Hat das Spiel erst einmal begonnen, dann sieht der Hauptspielschirm ungefähr so aus:



NEUSTARTPUNKTE

Auf jedem Level befinden sich mehrere Neustartpunkte. Werden diese angeboxt, dann beginnst du dein nächstes Leben von diesem Neustartpunkt. Zu Beginn sind sie zwar nicht leicht zu entdecken, doch wirst du ihnen bald ohne Schwierigkeiten automatisch einen Schlag versetzen. Auf jedem Level gibt es die folgenden Neustartpunkte:

- Bonbonwelt:** Ein Schild. Versetze diesem Schild einen Schlag, und der Geleebonbon verändert seine Farbe.
- Musikwelt:** Eine halb aus der Erde ragende Fernbedienung. Versetze ihr einen Schlag, und einer der Knöpfe wird seine Farbe verändern.



- Obstwelt:** Eine halb aus der Erde ragende Banane. Der obere Teil der Banane verändert sich, wenn du ihr einen Schlag versetzt.
- Werkzeugwelt:** Ein kurzes Stück Holz mit einem hervorstehenden Nagel. Versetzt du dem Stück Holz einen Schlag, dann bewegt sich der Nagel.
- Spielzeugwelt:** Ein ähnliches Schild wie das in der Bonbonwelt.
- Jahrmarktwelt:** Wieder ein Schild.
- Einsame Inselwelt:** Und noch ein Schild.

BONUSHERZEN

Hast du einen Gegner vernichtet, dann erscheint manchmal eine kleines Herz, das himmelwärts fliegt. Gelingt es Zool, dieses Herz zu greifen, dann stärkt er damit seine Gesundheit.

WAFFEN, DIE ZOOL ZUR VERFÜGUNG STEHEN

Um Zool bei seiner Mission behilflich zu sein, sind in den sieben Welten Waffen versteckt, die seine Kräfte vergrößern oder es ihm ermöglichen, Krools Armeen zu besiegen.

Bombe: Diese intelligente Bombe zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm, sobald Zool sie aufhebt.

Doppelzool: Diese bizarre Waffe spaltet Zool in zwei Hälften und schafft auf diese Weise einen Schatten, der dem wirklichen Zool alle Handlungen nachmacht. Zool kann daher zweimal so viele Kugeln wie üblich abfeuern und kommt auf diese Weise viel schneller voran. Halte die beiden gut auseinander, sonst könnte das Ganze ziemliches Chaos stiften! Die Wirkung lässt jedoch nach einer Weile nach.

Springender Zool: Genau das, was Zool braucht, wenn er keine andere Möglichkeit hat, die Höhen zu erklimmen. Auch hier lässt die Wirkung nach einer Weile nach, also nutze die Begabung gut aus.

Schild: Mit dem Schild ist Zool eine Zeitlang unverwundbar. Doch du wirst es kaum glauben: Die Wirkung lässt auch hier ganz schnell nach.

Zeitbonus: Gerade wenn es so aussieht, als ob Zool die Zeit ausgeht, könnten diese kleinen Dinger sich als Retter des Tages entpuppen.

1UP: Ein zusätzliches Leben. Sehr nützlich.



ZOOL: THE NINJA FROM THE NTH DIMENSION

In Zool vestirai i panni di un Abitante dei Cosmi Interstellari della ennesima dimensione. L'ennesima dimensione non si trova in un posto speciale, è ovunque. E' il luogo della fantasia e Zool ne è il guardiano; è il Protettore dell'Immaginazione e il Difensore delle buone azioni.

Devi portare Zool ai limiti dell'universo ed anche oltre, guidare il nostro eroe per sette mondi per poterlo riportare a casa, nell'ennesima dimensione. Sembra un gioco da ragazzi, ma non sono dei luoghi proprio tranquilli; Krool e il suo assistente Blocco Mentale, hanno fatto del loro meglio. Insieme, hanno riunito le forze senza-fantasia per trasformare dei semplici oggetti in degli assassini micidiali. Dovrai sviluppare le tue abilità di Zool per poter affrontare queste e le altre sfide che ti aspettano.

Esplora i livelli, elimina il maggior numero possibile di legionari di Krool, raccogli i bonus, trova l'uscita e sconfiggi il Mostro di fine livello (oh! non ti dimenticare di tenere d'occhio l'orologio).

Facile no? Non ti preoccupare, presto riuscirai a imparare a giocare e ci sono molti oggetti che potranno esserti d'aiuto. Sarà, diciamo, un viaggio alquanto...MISTERIOSO.

LA VIDEATA DELLE OPZIONI PRINCIPALI

Per evidenziare un'opzione particolare, utilizza le frecce direzionali in su e in giù sulla pulsantiera. Per cambiare un'opzione, spostati sull'opzione evidenziata utilizzando le frecce direzionali a sinistra e a destra sulla pulsantiera. Per uscire dalla videata delle opzioni premi il pulsante Verde.

Le opzioni influenzeranno il gioco nel modo seguente:

Level (Livello di difficoltà)

Questa opzione regolerà il numero dei bonus di cui avrai bisogno per completare un livello e proseguire al quello successivo.

Su Easy (Facile) avrai bisogno del 25%, su Normal (Normale) il 50% e il 75% su Difficult (Difficile). Questa opzione regolerà anche il tempo che avrai a disposizione per completare ciascun mondo.



Music (Musica)

Ti permette di attivare o disattivare la musica.

Inertia (Inerzia):

Zool si ferma bruscamente o rallenta progressivamente prima di immobilizzarsi? A te la scelta.

Conts (Continuare):

Quante opzioni "Continua a Giocare" sono disponibili quando perdi la tua ultima vita. Il massimo è cinque.

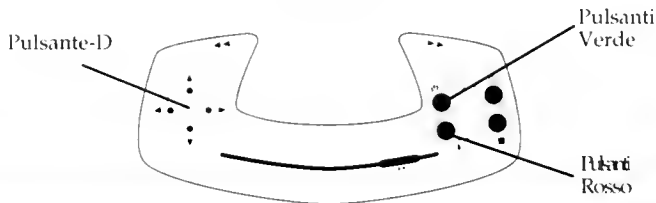
Speed (Velocità):

Puoi scegliere tra normale e veloce. Ti consigliamo di serbare il livello veloce per quando avrai completato il gioco alla normale velocità; dai retta a noi, è già abbastanza veloce.

COME GIOCARE ZOOL

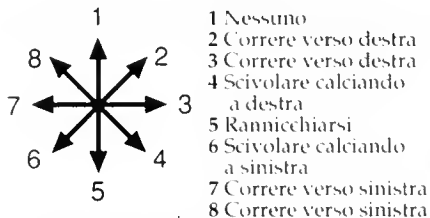
Quando sarai soddisfatto delle opzioni selezionate, premendo il pulsante Verde passerai dalla videata delle Opzioni a quella Principale. Da qui, premi il di nuovo il pulsante Verde per iniziare a giocare.

Tutti i movimenti di Zool sono controllati utilizzando la pulsantiera. E' un personaggio molto versatile, ma dopo un paio di prove, Zool si controlla praticamente da solo.

JOYPAD

COMANDI DELLA PULSANTIERA

Comandi del Pulsante-D (Direzionale)

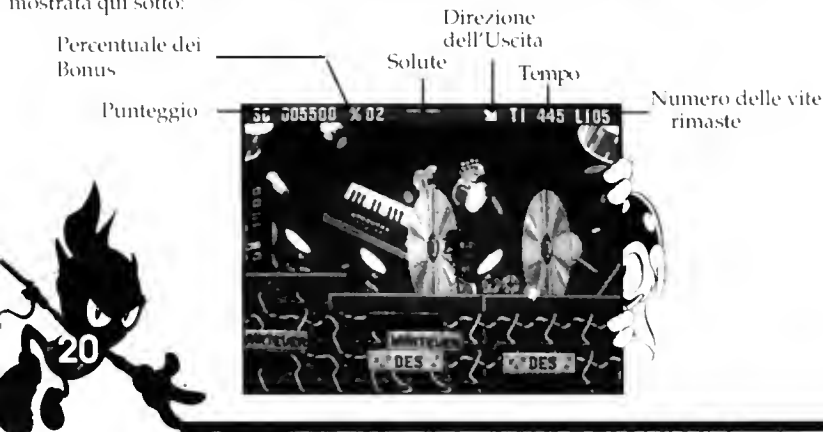


Pulsanti

Rosso	Saltare
Verde	Sparare
Rosso e Verde	Fa roteare Zool mentre è in aria, distruggendo i nemici aerei.

LA VIDEATA DI GIOCO PRINCIPALE

Una volta iniziato il gioco, la Videata di Gioco Principale avrà l'aspetto di quella mostrata qui sotto:



PUNTI DI RIPRESA

Su ogni livello ci sono dei punti di ripresa da trovare; se li colpirai, la tua prossima vita ricomincerà dal punto di ripresa. Non saranno facili da trovare, ma presto sarai in grado di colpirli automaticamente. Su ognuno dei livelli ci sono un pulsante e una luce su un pannello. Lampeggerà quando verrà colpito.

Mondo dei Dolciumi: Un'indicazione. Colpiscila con un pugno, e la gelatina cambierà colore.

Mondo della Musica: Un telecomando mezzo sotterrato. Colpiscilo con un pugno e uno dei bottoni cambierà colore.

Mondo della Frutta: Una banana mezza sotterrata. La parte alta della banana cambierà colore quando la colpirai con un pugno.

Mondo degli Utensili: Un piccolo pezzo di legno con infilato un chiodo. Colpendolo, il chiodo cambierà posizione.

Mondo dei Giocattoli: Un'indicazione simile a quelle del Mondo dei Dolci.

Mondo dei divertimenti: Un'indicazione.

Mondo dell'Isola deserta: Ancora, un'indicazione.

CUORI BONUS

Qualche volta, quando distruggi un nemico, apparirà un piccolo cuore ed inizierà a volare verso il cielo. Ogni volta che Zool lo prenderà, ripristinerà la sua salute.



LE ARMI A DISPOSIZIONE DI ZOOL

Per aiutare Zool nella sua missione, nei sette mondi si trovano delle armi che potranno incrementare la sua potenza o permettergli di distruggere gli eserciti di Krool.

Bomba. Quando Zool la raccoglierà, questa bomba intelligente distruggerà tutti i nemici che si troveranno sullo schermo.

Doppiozool: Questa strana arma dividerà Zool in due, creando uno Zool ombra, che farà gli stessi movimenti del vero Zool. Adesso Zool potrà sparare il doppio dei proiettili e sarà anche più agile. Quindi ricordati quale è quello vero, perché potresti anche confonderti. Questo effetto non durerà per molto tempo.

Zool Salterino: Proprio la cosa di cui Zool ha bisogno per scalare grandi altezze quando non può farcela con le sue normali forze. Cerca di approfittarne, non durerà a lungo.

Scudo: Invulnerabile! Zool sarà invulnerabile agli attacchi. Indovina un po'? Dopo poco scomparirà.

Bonus Tempo: Proprio quando sembra che Zool non abbia più tempo a disposizione, una di queste piccole chicche potrà salvare la situazione.

1UP: Una vita extra. Molto utile.

PER ADESSO È TUTTO

Questo è tutto ciò di cui hai bisogno per giocare Zool. Ci sono molte cose che aspettano solamente di essere scoperte, compresi quattro livelli bonus nascosti con...beh, presto lo scoprirai. Solo un consiglio: stai attento perché non tutte le cose sono in realtà quello che sembrano; ci sono dei muri che non sono muri, degli altoparlanti che non sono altoparlanti, degli enigmi da risolvere che metteranno alla prova le tue capacità di Ninja dell'ennesima dimensione. Li scoprirai a mano a mano che vai avanti. Non perder tempo, l'orologio è già partito; datti una mossa e preparati a riportare Zool nell'ennesima dimensione.

Buona Fortuna.



PROBLEMI?

Se incontrerai dei problemi nel caricare Zool, riporta il gioco al tuo rivenditore o alla Gremlin Graphics, all'indirizzo indicato sulla confezione. Per rispondere alle tue domande la Gremlin Graphics ha messo a tua disposizione una Linea di assistenza che potrà essere contattata dal Lunedì al Venerdì dalle 14.00 alle 16.00 (ora inglese) allo (0044) 742 753423.

DIRITTI D'AUTORE

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. Questo manuale e le informazioni contenute nel compact disc sono protetti dai diritti d'autore della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzare questo prodotto a scopo personale. Nessuno può trasferire, fornire o vendere una parte qualsiasi di questo manuale o le informazioni del CD senza la previa autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. Coloro che copieranno una parte del programma, qualunque sia il motivo e il mezzo utilizzato, verranno considerati colpevoli di violazione dei diritti di autore e saranno, a discrezione dei titolari del diritto d'autore, sottoposti a responsabilità civile.



UND DAS WAR'S AUCH SCHON!

Mehr brauchst du eigentlich nicht zu wissen, um "Zool" spielen zu können. Allerdings wurden hier nicht alle Spielmerkmale aufgeführt. Es gibt noch zahlreiche andere Dinge zu entdecken, wie z.B. vier versteckte Bonuslevel mit ... na, du wirst es schon sehen. Einen Tip geben wir dir: Es ist nicht alles das, was es zu Anfang zu sein scheint. Da gibt es z.B. Wände, die keine Wände sind, und Lautsprecher, die keine sind! Du mußt Rätsel lösen, die dein Ninja-Können bis zum Nten Grad testen, doch mehr wird nicht verraten. Steh also nicht lange rum, denn mit jeder Sekunde, die du dumm in die Gegend starrst, vergeht kostbare Zeit! Mach dich auf den Weg, und zool dich zurück in die Nte Dimension.

Zeit blinzeln

PROBLEME?

Solltest du Probleme beim Laden von "Zool" haben, dann gib das Spiel an deinen Händler zurück, oder schick es an die auf der Packung angegebene Adresse von Gremlin Graphics. Hast du Fragen bezüglich des Spiels, dann wende dich an den Gremlin Graphics-Kundendienst unter der folgenden Nummer: +44 (0)742 753 423, Montag bis Freitag von 14 Uhr bis 16 Uhr britischer Zeit.

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf der CD enthaltenen Informationen sind durch Gremlin Graphics Limited urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Es ist niemandem gestattet, Teile des Handbuchs oder der auf der CD enthaltenen Informationen ohne vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited ganz oder teilweise zu übertragen, weitergeben oder zu verkaufen. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

